



Aalborg Universitet

AALBORG UNIVERSITY
DENMARK

Øjenåbnere og erfaring i universelt design

Grangaard, Sidse

Published in:
Nordic Journal of Architectural Research

Creative Commons License
Ikke-specificeret

Publication date:
2016

Document Version
Også kaldet Forlagets PDF

[Link to publication from Aalborg University](#)

Citation for published version (APA):
Grangaard, S. (2016). Øjenåbnere og erfaring i universelt design. *Nordic Journal of Architectural Research* , 28(2), 59-81. <http://arkitekturforskning.net/na/article/view/843>

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal -

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us at vbn@aub.aau.dk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.



NORDISK ARKITEKTURFORSKNING

Nordic Journal of Architectural Research

2-2016

**THEME ISSUE:
UNIVERSAL DESIGN
IN ARCHITECTURE**

Theme Editors:

Sidsø Grangaard, Camilla Ryhl, Marianne Skjølhaug, Anne Kathrine Frandsen and Claus Bech-Danielsen.

Chief Editors:

Claus Bech-Danielsen,

Danish Building Research Institute, Aalborg University, Denmark.

Madeleine Granvik,

Swedish University of Agricultural Sciences, Department of Urban and Rural Development, Division of Landscape Architecture, Sweden.

Anni Vartola,

Aalto University, School of Art, Design and Architecture, Department of Architecture, Finland.

For more information on the editorial board for the journal and board for the association, see <http://arkitekturforskning.net/na/>.

Submitted manuscripts

Manuscripts are to be sent to Madeleine Granvik (Madeleine.Granvik@slu.se), Claus Bech-Danielsen (cbd@sbi.aau.dk) and Anni Vartola (anni.vartola@gmail.com) as a text file in Word, using Times New Roman font. Submitted papers should not exceed 8 000 words exclusive abstract, references and figures. The recommended length of contributions is 5 000–8 000 words. Deviations from this must be agreed with the editors in chief. See Author's Guideline (<http://arkitekturforskning.net/na/information/authors>) for further information.

Subscription

Students/graduate students

Prize: 27.5 Euro.

Individuals (teachers, researchers, employees, professionals)

Prize: 38.5 Euro.

Institutions (libraries, companies, universities)

Prize: 423 Euro.

Membership for the association

5.5 Euro (for individuals who get access to the journal through institutions).

Students and individual subscribers must inform about their e-mail address in order to get access to the journal. After payment, send the e-mail address to Trond Haug, trond.haug@sintef.no.

Institutional subscribers must inform about their IP-address/IP-range in order to get access to the journal. After payment, send the IP-address/IP-range to Trond Haug, trond.haug@sintef.no.

Payment

Sweden, pay to: postgirokonto 419 03 25-3

Denmark, pay to: Danske Bank 16780995, reg.nr. 3409

Finland, pay to: Danske Bank 800013-70633795, IBAN code FI30 8000 1370 6337 95

Norway, pay to: Den Norske Bank 7877.08.13769

Outside the Nordic countries pay in Euro to SWIFT-address: PGS ISESS Account no: 4190325-3, Postgirot Bank Sweden, SE 105 06 Stockholm.

Published by SINTEF Academic Press

P O Box 124 Blindern, NO-0314 Oslo, Norway.

CONTENTS

UNIVERSAL DESIGN IN ARCHITECTURE – EDITORS’ NOTES	5
SIDSE GRANGAARD, CAMILLA RYHL, MARIANNE SKJULHAUG, ANNE KATHRINE FRANDSEN, CLAUS BECH-DANIELSEN, MADELEINE GRANVIK AND ANNI VARTOLA	
IMPROVED SWEDISH ACCESSIBILITY HINDERED BY A HOUSING IMBROGLIO	9
JONAS E. ANDERSSON	
FROM ACCESSIBILITY TO EXPERIENCE: OPPORTUNITIES FOR INCLUSIVE DESIGN IN ARCHITECTURAL PRACTICE	33
VALERIE VAN DER LINDEN, HUA DONG AND ANN HEYLIGHEN	
ØJENÅBNERE OG ERFARING I UNIVERSELT DESIGN	59
SIDSE GRANGAARD	
ACCESSIBILITY AND SOCIAL INCLUSION	83
MASASHI KAJITA	
UNIVERSAL DESIGN INTEGRATED IN ARCHITECTURE: A PROPOSAL FOR HOUSING THE ELDERLY	111
HEITOR GARCÍA LANTARÓN	
UNIVERSAL DESIGN IN U.S. ARCHITECTURAL EDUCATION: SUCSESSES AND CHALLENGES	139
BETH TAUKE, MEGAN BASNAK AND SUE WEIDEMANN	
A NEW PROFESSIONAL MASTER IN UNIVERSAL DESIGN IN THE BUILT ENVIRONMENT	163
CAMILLA RYHL AND ANNE KATHRINE FRANDSEN	

ØJENÅBNERE OG ERFARING I UNIVERSELT DESIGN

SIDSE GRANGAARD

Abstract

Traditionally, universal design hasn't been addressed in architectural competitions. This paper analyses the factors that were important for the development of a mind-set about equality and thus the organising principles of the winning entry of an architectural competition. Hence, an insight is established into how knowledge about the users enters the design process. Empirically, the paper is based on a post-occupancy evaluation, POE of Vandhalla – a sports centre at the Egmont folk high school. Interviews and walkthroughs were conducted with the winning team, the client, the teachers and the students. The concept of “experience” and “eye-opener” is introduced and used as an analytical framework. Both of the concepts are characterised by a relation to the episodic memory and the concept of context-dependent knowledge. During the competition, knowledge about the users is integrated in the design process when the knowledge appears as experience and eye-openers. It is characteristic that experience and eye-openers inspires and contribute to the winning team's interpretation of the brief and the development of a mind-set and the design. Because of this effect, experience and eye-openers serve as drivers for the architecture from a universal design perspective.

Keywords:
architectural competition,
equality, mindset, episodic
knowledge, universal design

Indledning

En ven af mig sagde engang, at man tegner de bedste konkurrenceforslag, når man ikke ved noget om emnet. Mange arkitekter foretrækker, når konkurrenceprogrammet udelukkende optræder som "mission statement" (Lawson, 2004). Udsagnene kan være et udtryk for oplevelsen af ikke at føle sig bundet. Jeg er ikke enig i denne holdning og tager udgangspunkt i, at designarbejdet tager afsæt i en bred form for viden, hvilket på ingen måde udelukker "mission statement" eller en beskrivelse af ambitioner.

I arbejdet med en fremadrettet strategi for *universell utforming* i Norge, pegede de interviewede norske og danske arkitekter på, at der bør sættes på at udvide begrebet universell utforming i konkurrencer som et middel til at få skabt et seriøst fagligt fokus på temaet fremfor udelukkende at handle om kørestole og ramper (Ryhl, 2013). For at højne tilgængelighedsniveauet antages det, at der i faget er brug for mere viden om tilgængelighed hos alle aktører formidlet igennem både publikationer og webportaler samt uddannelse og efteruddannelse (Frandsen, et al., 2012). Arkitekterne efterlyste viden om brugerdiversitet. Samtidig pegede de også på behovet for undervisning i universelt design og brugerbehov på grunduddannelsen (Ryhl, 2013).

Kirkeby (2015b) har i et studie beskæftiget sig med, hvilke former for viden 12 praktiserende arkitekter fra 11 tegnestuer med stor erfaring inden for universelt design og tilgængelighed anvender, når det gælder tilgængelighed og til dels universelt design. Hun peger på, at når arkitekter går i gang med en designopgave, handler det i første omgang om at skabe en forståelse af opgaven. Forståelsen skabes gennem at leve sig ind i brugernes situation ved at studere konteksten for opgaven samt fokusere på, hvad der gør denne opgave anderledes end andre opgaver. Når hensyn til tilgængelighed indarbejdes i de arkitektoniske løsninger, er udgangspunktet ikke nødvendigvis bygningsreglementets krav, men snarere en holdning og dermed tanker om etik, og hvad man kan være bekendt. En af arkitekterne fortæller, at det er "tænkning før slå-op-viden" (ibid.). Kirkebys studie beskæftiger sig udelukkende med tematikken på et overordnet niveau på baggrund af den måde, hvorpå de interviewede arkitekter selv fortæller om deres arbejdsform fremfor undersøgelser af relationen mellem proces og arkitektonisk løsning. Schön (1988) taler om at angribe enhver opgave som noget særligt. Eftersom der i arkitekternes tilgang til opgaven ligger en stor indsats i at stille skarpt på det, der adskiller opgaven fra andre opgaver, må man forvente, at tænkningen er en dynamisk størrelse, der arbejdes frem i hver enkelt opgave. På baggrund af et casestudie af et konkurrenceprojekt omhandlende tilgængelighed for alle, fremanalyserer denne artikel faktorer, der har fået betydning for udviklingen af en tænkning om universelt design og dermed er blevet bestemmende for konkurrenceforslaget.

Teoretisk baggrund

Den måde, en designopgave angribes på, og den måde, viden anvendes på i designprocessen, er en del af arkitekternes arbejdspraksis. Forskellige sider af denne arbejdspraksis er blevet udforsket gennem tiden: forhandlinger med klienter (Cuff, 1991), anvendelsen af model som redskab til at forestille sig ikke-realiserede objekter (Yaneva, 2005), brugen af forskellige artefakter (Wagner, 2004) og arbejdet med arkitektkonkurrencer (Kreiner and Holm Jacobsen, 2013). Ligeledes er der med udgangspunkt i arkitekternes praksis forskellige bud på vidensgenererende arbejdsmetoder og redskaber relateret til forskellige faser af designprocessen, eksempelvis briefing (Blyth and Worthington, 2001), brugerinvolvering (Horgen, 1999) og Post-occupancy evaluation, POE (Preiser, Rabinowitz and White, 1988; Preiser, 2001).

Kirkeby har studeret, hvilke former for viden arkitekter generelt gør brug af, når de designer (2012). Hun peger på, at den viden, som skabes inden for et projekt, indtager en fremtrædende plads. Arkitekterne ser derfor sig selv som medskabere af viden. Det sker ved, at den enkelte arkitekt løfter viden ud af oplevelser i forbindelse med et projekt – en roman, en kunstudstilling eller en radioudsendelse. Det sker også i form af indhentning af ekstern viden fra ekspert eller forsker 1:1 og i form af gode eksempler samt arkitektens eget arbejde ved tegnebordet med en opgave, der betragtes som udforskning af problem og løsningsmuligheder. Den primære vej til ny viden går derfor ikke gennem forskningsrapporter og artikler (ibid.).

Kreiner sonderer mellem at se noget og at indse noget (Kirkeby, 2010). Det er hans opgave som forsker at få praktikerne til at indse en verden, som er langt rigere, end den de umiddelbart kan se. Den viden, som dermed bringes i spil, når man opnår at indse noget, karakteriserer Kreiner som "tankevækkende viden", fordi den skal gøre folk bedre i stand til at tænke selv. Det betyder, at målet ikke er at bestemme, hvordan praksis skal handle, men at få praksis til at se mere af verden (ibid.). Med den samlede betegnelse videnshusholdning beskriver Kirkeby både mængden og typerne af viden, der anvendes i en designsituation (Kirkeby 2015b). Kirkeby skelner mellem kontekst-afhængig viden, eksempelvis i form af en erfaring, og kontekst-uafhængig viden, eksempelvis i form af et bygningsreglement (Kirkeby 2015a).

Tidligere forskning viser, at tegnestuer efterspørger eksempler på løsninger på universelt design og tilgængelighed (Frandsen, et al., 2012; Grangard and Ginnerup, 2014; Ryhl, 2013). Ifølge Kreiner er eksempler ikke et udtryk for, at arkitekterne kopierer, men at eksemplerne anvendes som metaforer for deres egen løsningsproces (Kirkeby, 2010). Lawson beskriver med begrebet "precedent", at designere er bevidste om helheder og detaljer ved andres værker gennem eksempler (Lawson, 2004). Designerne angriber ikke en opgave med "a blank mind", men

med en intellektuel bagage. Med “guiding principles” betegner Lawson denne bagage som en samling af idéer, holdninger og værdier, som har fået indflydelse på rækken af designprojekter som en rød tråd (Lawson, 1980). Disse principper repræsenterer ikke blot idealer og værdier, men også en voksende kundskab om, hvorledes disse guidende principper realiseres gennem design. De guidende principper bidrager tillige til at rammesætte udviklingen af “precedent”. Lawson beskriver og skelner mellem semantisk og episodisk hukommelse (Lawson, 2004). Den førstnævnte er teoretisk, mens den sidste er mere erfaringsmæssig. Lawson kobler episodisk hukommelse med designviden, for “precedent” i form af mindet om designreferencerne erindres i kraft af episodisk hukommelse. Lawson anvender desuden disse begreber til at indikere en årsag til, at designstuderende kunne aflevere opgaver, som ikke viste nogen spor af eller en forståelse af det faglige indhold, de var blevet undervist i. For semantisk og teoretisk viden lagres anderledes i hukommelsen end episodisk og erfaringsmæssig viden, som ligger til grund for de designstuderendes mulighed for at etablere deres egne precedents. Med brug af Nigel Cross’ formulering “designerly” peger Lawson på, at problemet bunder i, at de designstuderende er blevet undervist på en “ikke-designerly” måde – semantisk frem for episodisk (ibid.).

I forbindelse med studier af arkitektkonkurrencer beskriver Kreiner (2006), at konkurrenceprogrammet er en vigtig informationskilde, men ikke den eneste kilde til at informere arbejdet med opgaven. Konkurrence-deltagernes erfaring spiller også en rolle, hvilket kan betyde, at de læser information ind i programmet, som reelt ikke er der, men som er konsistent med deres billede af bygherren (ibid.). Samtidig står deltagerne overfor en form for dilemma: Skal de tage programmet bogstaveligt eller lade sig inspirere? (Kreiner, 2009)

Arkitekterne fremarbejder og søger et centralt koncept eller fortælling for besvarelsen af en konkurrence på baggrund af deres forståelse af opgaven (Kreiner, 2007). Kreiner ser dette som et ståsted – en form for organiserende princip, et hovedgreb, der kan danne grundlaget for de valg, der skal foretages. Hovedgrebet kan opfattes som et arkimediske punkt, hvorfra alting kan udledes, og hvortil der kan refereres. Det er vigtigt på flere måder, for det tilbyder muligheden for et konsistent design, der faciliterer en overbevisende kommunikation af designforslaget. Kreiner fremhæver, at det arkimediske punkt forudsætter eller indebærer en metaforisk tænkning. Metaforen bliver en ledetråd for dommerpanelets læsning af forslaget og dermed tillige et redskab til at få dommerpanelet til at læse mere ind i projektet, end der faktisk beskrives i materialet. Arkitekterne er ikke bevidste om, hvad der skal til for at skabe en god metafor som redskab i deres arbejde, de ved det først, når de ser den – når den er italesat (ibid.).

Metode

Empirisk bygger artiklen på en post-occupancy evaluation (POE) af tilgængeligheden i Vandhalla på Egmont Højskolen – et innovativt vandtrænings- og rehabiliteringscenter bestående af sportshal, motionsrum, omklædning og svømmehal med en tilgængelig vandrutsjebane, som blev indviet i 2013. Egmont Højskolen er for alle, men skolen beskriver selv, at de har et særligt ansvar over for mennesker med fysisk handicap. Derfor har en stor del af eleverne en funktionsnedsættelse.

Vandhalla blev udbudt i en projektkonkurrence i 2009 efter en forudgående prækvalifikation, hvor fem indbudte teams deltog i konkurrencens første fase. Herefter blev to teams udvalgt til den afsluttende fase af konkurrencen. Vinderen blev et hold bestående af Cubo Arkitekter (forkortet Cubo) og Force4 Architects, (forkortet Force4). Denne artikel fokuserer på konkurrencefasen. Dommerbetænkningen beskriver, at vinderholdet bl.a. vandt, fordi deres forslag afspejlede en overbevisende forståelse for tilgængelighed ved at tænke grundlæggende logistik i forhold til basale og afgørende forhold og funktioner og stor evne til at omsætte dette til overbevisende form.

Det empiriske materiale baserer sig på feltarbejde samt adgangen til skriftlige kilder: dommerpanelets evalueringsrapport af konkurrencen, konkurrenceprogram med bilag¹, konkurrenceforslag og as-built-tegningsmateriale. Under et ophold på Egmont Højskolen blev feltarbejdet gennemført i løbet af to dage suppleret af et efterfølgende planlagt interview i 2014. Vi indledte den første dag med, at få arkitekten Per Ravn fra Cubo, som havde været med til at tegne konkurrencen, til at vise os rundt på en walk-through. Rundturen blev filmet på video og afsluttet med et interview. Undervejs foregik der en samtale, hvor arkitekten præsenterede bygningen, og hvor vi stillede spørgsmål. Højskoleforstanderen Ole Lauth viste os rundt om eftermiddagen. Undervejs mødte vi personale i svømmehallen, som vi talte med. Rundturen blev videofilmet og suppleret med interview samme dag og den efterfølgende dag. Om aftenen observerede vi elevernes aktivitet i svømmehallen samt talte med elever i svømmehallen og spisesalen. Vi afholdt interviews med tre idrætslærere, driftslederen, en assistent og to elever på andendagen. Den ene elev var hjerneskadet, og interviewet foregik som en samtale mellem eleven, hans assistent og hans fysioterapeut. Efterfølgende blev der afholdt et interview med arkitekten Andreas Lausen fra Force4. Det blev dermed muligt at følge op på tematikker genereret af feltarbejdets rundture og interviews.

Rundture blev netop valgt som metode for at få anledning til at samtale om det, vi oplevede undervejs på rundturen, og bogstavelig talt komme omkring i alle hjørner. I forhold til arkitekten var det desuden målet at få anledning til ikke blot at høre en præsentationstale af projektet, men også anledning til at samtale om, hvorledes bygningen faktisk var blevet

- 1 Indeholdte bl.a. eksisterende tegninger, geoteknisk rapport, en film om stifteren af højskolen og et notat om idéer fra tre workshops med brugerrepræsentanter, elever og fagpersoner.

udformet. I forhold til bygherren var det intentionen at få anledning til komme omkring hele bygningen og samtale om småt og stort i forhold til behov, krav og brugen i occupancy-fasen. Alle interviews blev optaget på bånd og sammen med samtalerne fra de videofilmede rundture, blev de transskriberet. På forhånd havde vi forberedt en semi-struktureret interviewguide specifikt i relation til de forskellige interviewpersoner. Per Ravn fra Cubo har tidligere anvendt formuleringen "tænkning før slå-op-viden" om, hvorledes tankearbejde prioriteres over regelværk i Handicaporganisationers Hus (Kirkeby, 2015a). Han forklarer tillige, at de på tegnestuen har arbejdet med ligeværdighed som et designparameter i flere opgaver, men i særlig grad i forbindelse med Handicaporganisationers Hus (ibid.). Samme arkitekt blev også interviewet i forbindelse med en undersøgelse af tilgængeligheden i Nordkraft (Grangaard and Pedersen, 2014). Per Ravn var sammen med Andreas Lauesen fra Force4 med til at vinde konkurrencen om Egmont Højskolen og efterfølgende også konkurrencen om Handicaporganisationers Hus (forkortet DH huset). Derfor befinder disse arkitekter og deres tegnestuer sig blandt de danske tegnestuer, der har erfaring med universelt design. Det betyder også, at deres historie og erfaring fra de forskellige projekter dukker op i mange sammenhænge. Samtidig kan der ligge en fare i, at projekterne måske flyder sammen, når der gang efter gang kigges tilbage på og fortælles om tidligere erfaringer – i hvert fald kan det være vanskeligt at undgå at beskrive en tidligere erfaring med et begrebsapparat, som egentlig først er opstået senere. I evalueringen var der fokus på at tage højde for denne tematik omkring det retrospektive element. Derfor har det været vigtigt at adskille Egmont fra DH huset og forsøge at finde ind til historien om Vandhalla med dens begreber og udvikling.

Vandhalla som case må ikke forveksles med en forventning om, at det er muligt blot på baggrund af en enkelt case at bevise, at arkitekterne vil arbejde på en specifik måde i alle konkurrencer eller byggeprojekter. Derimod er det intention at få indsigt i nogle af de overvejelser og valg, der kan finde sted i en konkret situation.

Vinderholdets rejse gennem konkurrencens to faser

Konkurrencen blev afviklet i to faser. Den anonyme projektkonkurrence på det overordnede konceptniveau fandt sted i første fase. Herefter fulgte dialog- og forhandlingsfasen parallelt mellem udbyder og de to vinderhold fra første fase. Her var det forventningen at afdække vinderens evne til at deltage kvalificeret i den videre proces samt analysere projekternes økonomiske robusthed inden udpegningen af det endelige vinderhold.

I dette afsnit beskrives vinderholdets udviklingsrejse igennem konkurrencens to faser og dermed "de steder" i løbet af processen, som fik betydning for vinderholdets forståelse af opgaven, udvikling af en tænk-

ning og arbejde med projektets hovedgreb. Indledningsvis introduceres konkurrenceprogrammet.

Konkurrenceprogrammet

I konkurrenceprogrammet kan man læse, at det er drømmen at få et byggeri, der bliver et vartegn for skolen, både arkitektonisk og med hensyn til bygningens tilgængelighed.

Husets indre arkitektur skal være pirrende og stimulerende, samtidig med at fokuspunktet omkring tilgængelighed for alle typer personer, med og uden handicap, skal opfyldes (konkurrenceprogram, s. 19).

Konkurrenceprogrammet opererer ikke med universelt design som begreb eller strategi, men anvender formuleringen "tilgængelighed for alle". Der ligger derfor et anslag heri til at tænke i en bredere form for tilgængelighed end den, som foreskrives i det danske bygningsreglement. Syv handicapgrupper, kørestolsbrugere, gang-, arm- og håndhæmmede, synshæmmede, hørehæmmede, astma og allergi, udviklingshæmmede og læsevanskeligheder, optræder i konkurrenceprogrammet. En tekst med karakteristika og overordnede behov fra den danske mærkningsordning God Adgang, som drives af Foreningen Tilgængelighed for Alle, var gengivet direkte uden nogen form for bearbejdning. Konkurrenceprogrammet indeholder i bilagsmaterialet bl.a. en opsummering fra en forudgående brugerinvolveringsproces af personale, elever og interesseorganisationer af ønsker til Vandhalla. Der var arrangeret et orienteringsmøde i fase 1 samt en spørgerunde. Dommerpanelet havde også en tilgængelighedsrådgiver tilknyttet i bedømmelsen af konkurrenceforslagene i begge faser.

Fortolkning af opgaven i fase 1

Vinderholdets fortolkning af konkurrenceprogrammet er samtidig også en fortolkning af stedet. For da Cubo under interviewet skulle fortælle, hvordan de havde fortolket konkurrenceprogrammet, gik arkitekten direkte til den landskabelige situation på stedet og placeringen af Vandhalla. Den landskabelige situation var karakteriseret af et terrænspring mellem Egmont Højskolens eksisterende placering og det pågældende tiltænkte areal til Vandhalla. "Og da startede hele diskussionen omkring ankomst og ligeværdighed og niveaufri adgang, osv." (Per Ravn, Cubo).

Arbejdet med forståelsen af opgaven blev således fra begyndelsen koblet sammen med løsningsfeltet, hvor der i arbejdet med løsningen blev udviklet en tænkning gennem en afkodning af stedet og indsamling af inspiration og viden. Indsamlingen heraf fandt bl.a. sted i forbindelse med et arrangeret besøg på højskolen i fase 1.

Vinderholdet blev inspireret af både Egmont Højskolens habiliteringsindsats, der var rettet mod at give alle mulighed for at deltage i de for-

skellige aktiviteter, og af den kompromisløshed, de oplevede, at ånden på stedet var kendetegnet af, som betød, at kravet om inklusion skulle opfattes bogstaveligt.

... man VIL have alle med, man er fuldstændig kompromisløs i forhold til. Altså, det er simpelt hen totalt forbudt at sige, her kan du simpelt hen ikke være med. Altså, det accepterer man ikke her. Har man en rutsjebane, så har man også en elevator. Og har man et lille bådeværft, så kan alle sejle. (...). Altså, det er helt vildt (Per Ravn, Cubo).

Konkurrencedeltagerne fik et indblik i, hvorledes bygherren gennem tiden selv havde udviklet forskellige løsninger. Det gjaldt i forhold til velfærdsteknologi i boligerne, men også løsninger, som muliggjorde alles deltagelse i højskolens aktiviteter, eksempelvis i forbindelse med sejlads. Bygherrens løsningsorienterede gåpåmod skabte et særligt engagement hos konkurrencedeltagerne.

Andreas Lauesen fra Force4 gengav en episode, som gjorde det klart for ham, hvordan højskolen gør en forskel for eleverne, idet han mødte en elev, som han genkendte fra et tidligere skitseprojekt om handicapboliger til personer med cerebral parese.

Og da så han ikke særlig glad ud dengang. Og nu var han så derovre på Egmont Højskolen, da jeg kom derover et år efter eller sådan noget. Da så jeg ham så igen, og da var han bare ét kæmpe smil. (...). Så der fik vi jo indtryk af, at det var nogle rigtig glade elever, der gik der (Andreas Lauesen, Force4).

Ved at inddrage en spastiker under konkurrenceholdenes besøg, udfordrede bygherren i høj grad projektdeltagernes usikkerhed og forlegenhed omkring, hvorledes man agerede og talte i forhold til personer med en funktionsnedsættelse, eksempelvis hjerneskade eller cerebral parese.

... Og så holder vi et møde, og (bygherren.) Ole introducerer og siger nå ja, for resten, jeg har taget en spasser med. Han mente, at det var en spastiker. En vaskeægte spasser, sagde han, jeg synes også, I skulle prøve at se sådan en. Og så sad man der, og hvad søren er der nu for en måde at snakke om det her på, altså (Per Ravn, Cubo).

Forstanderen fik rystet deltagerne ud af den usikkerhed og forlegenhed, de oplevede. De vil gerne opføre sig respektfuld, men var måske i tvivl om, hvorledes de skulle agere. Udover at skubbe til nogle grænser og medvirke til at skabe nye synsvinkler på opgaven, appellerede besøget på Egmont Højskolen til deltagerne og fremmede deres engagement yderligere. Tillige fandt der et erkendelsesøjeblik sted.

... det der besøg, det giver jo også ligesom sådan en opløftende måde at se verden på, som er med til at inspirere os, der arbejder med projektet, at man får lyst til at gøre noget ekstra (Andreas Lausen, Force4).

På vinderholdet var der særlig hos Force4 en opmærksomhed på at tilvejebringe en pulje af viden, der kunne bidrage til en kvalificering af arbejdet med opgaven og dens løsning. Derfor bød Force4 ind med indspil fra arbejdet med en tidligere opgave om fremtidens handicapboliger i form af bl.a. et manifest.

... der kom vi jo med en masse indspark til det her, og en masse research, alt det vi havde lavet på handicapboligerne, bød vi også ind med her. Vi havde lavet sådan et lille manifest og sådan nogle ting, som vi prøvede at køre videre med. Og det bød vi så ind med her, og da vi ligesom havde den pulje af viden, så begyndte vi at tegne på det. Der var nogle overordnede beslutninger, som vi skulle tage, inden vi begyndte at tegne på det, f.eks. så er der jo den måde det ligger på, der er jo et niveauspring ... (Andreas Lauesen, Force4).

Manifestet handlede i høj grad om at understøtte kørestolens bevægelser, så man kunne undgå at skulle dreje mange gange eller bakke, fordi man var kørt ind i en blindgyde – man fokuserede på den lineære bevægelse. Arkitekterne omtalte dette som “flow” og forklarede, at de havde tænkt i flow både i forbindelse med omklædningen og den måde, man entrerede svømmehallens bassiner på, samt den måde, de valgte at koble sig på den eksisterende bygning. Manifestet blev integreret i designprocessen.

Set i lyset af den efterfølgende konkurrence på DH huset, hvor konkurrencedeltagerne gik igennem et undervisningsforløb, pegede Force4 på, at man i forbindelse med konkurrencen om Vandhalla kunne have udformet et mere interaktivt forløb, som bevidst var rettet mod at skabe og udvikle en brugerforståelse hos deltagerne.

... man kom ud og oplevede verden med de handicaps som de forskellige grupper har, det synes jeg var sådan en øjenåbner for rådgiverne, at komme ud og se det. (...) Vi så bare ting, det var ikke sådan, at vi prøvede dem på vores egen krop. Så hvis man havde kunnet prøve nogle situationer eller et eller andet for at få en bedre forståelse (Andreas Lauesen, Force4).

Citatet skal ikke betragtes som et argument for at afholde prøv-selv-kurser i ethvert projekt. Ej heller må citatet forveksles med en forestilling om, at hvis man blot har prøvet at anvende en kørestol i en time på et kursus, vil man have opnået en fornemmelse af, hvad det vil sige at leve med en funktionsnedsættelse. I tråd med Andreas Lauesens oplevelse peger Kirkeby på, at de interviewede arkitekter oplevede, at en prøv-selv-tur havde givet dem et indblik i en hel ny verden (Kirkeby, 2015b).²

² En aktivitet, hvor deltagerne får anledning til eksempelvis at køre en tur i en kørestol og gå en tur bind for øjenene og en blindstok. “Det at mærke på egen krop, i det mindste tilnærme sig oplevelsen af, hvordan det er at have en funktionsnedsættelse, ikke kunne finde vej, ikke kunne komme frem.” p. 25.

Fase 1: Ligeværdighed = én løsning for alle

I dette afsnit beskrives konkurrenceforslaget ved afslutningen af første fase. Her introducerede vinderholdet begrebet ligeværdighed i forhold til den stemning og effekt, som bygningen skulle skabe ved ankomsten: at alle føler, at de er lige så meget værd som alle andre – føler sig ligeværdige. Dette ville man generelt opnå ved at udforme én løsning, som var for alle.

Konceptet er at udforme et hus, der er skræddersyet til alle – og dermed også fysisk handicappede. Generelt arbejdes der alle steder kun med én løsning, der er designet til at kunne bruges af alle. Målet er at alle skal føle sig ligeværdige, og huset skal opfordre til – og understøtte at så mange brugere som muligt er "selvhjulpne" (konkurrenceforslag, 10603, s. 7).

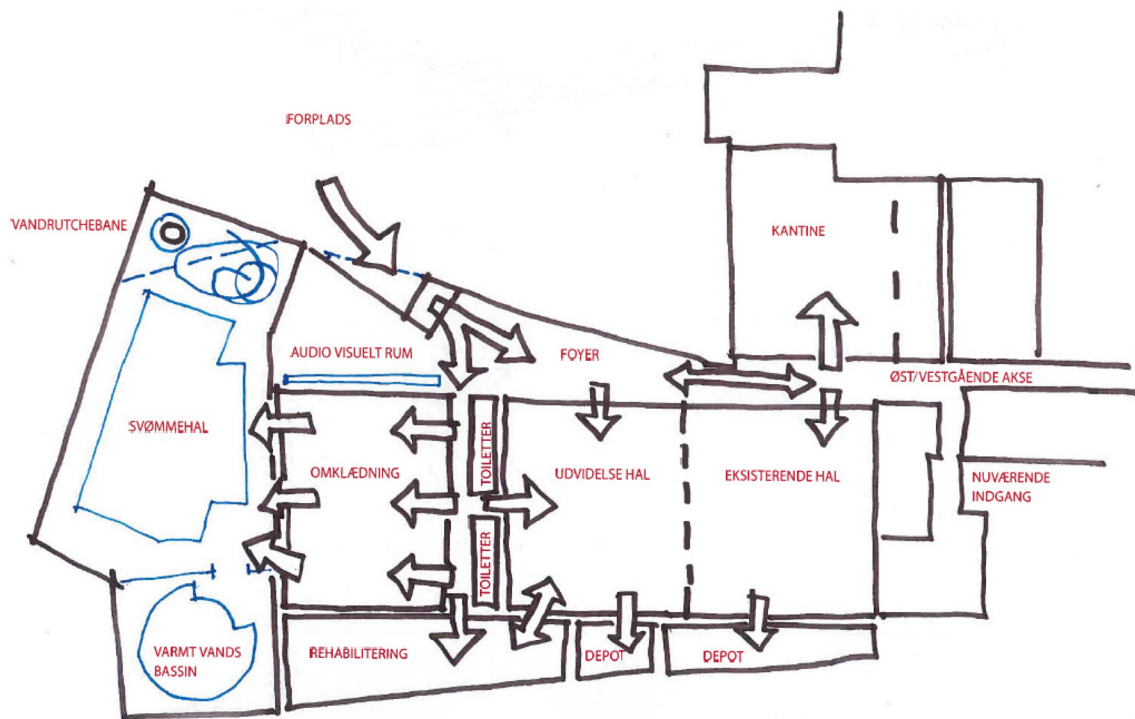
Tanken om én løsning blev det organiserende princip i konkurrenceprojektet og fortællingen om projektet. Arkitekterne beskrev hovedgrebene for de forskellige niveauer af ankomst og rumlige overgange således:

- Ankomsten til bygningen – alle møder indgangen på samme måde. *..., det er simpelthen bare en blid og blød landskabsbearbejdning, som gør at alle kommer ned og møder indgangen på samme måde (Per Ravn, Cubo).*
- Samme ankomst til svømmehallen gennem omklædningen. *Så der kører man ind ad en dør, og så bliver man spulet, og så kører man ud af en dør igen, og så er man inde i omklædningen og har sit badetøj på og kan så fortsætte ud og så kommer man ud af samme dør som alle andre bruger (Per Ravn, Cubo).* Man anvender metaforen "vaskehal" og "drive-through" i fortællingen om omklædningen.
- Samme ankomst og nedstigning til bassin for alle i form af en rampe.

Der valgte vi at sige, det skal være som om, at man går på stranden. Man skal kunne sive ned i det. Det skulle gerne være en måde at sive ned i vandet på, som andre også ville have lyst til at tage (Per Ravn, Cubo). "Strandbred" optræder som en metafor for den valgte rampe – men også som en idé fra brugerinvolveringsprocessen gengivet i programmets bilagsmateriale.



Figur 1
Ankomsten til bygningen
FOTO: LARS S. PEDERSEN, SBI



Figur 2
Principskitse af flow (konkurrencefor-
slag, 10603, s. 5)



Ligeværdighed som begreb optrådte ikke i konkurrenceprogrammet. Her formuleres det, at det er et kardinalpunkt, at adgangen til bassinerne skal give en følelse af værdig adgang, der ikke udstiller brugeren i det offentlige rum. Begrebet "uværdigt" anvendes i et bilag i konkurrenceprogrammet angående nedstigning til bassin, som var blevet udarbejdet på baggrund af workshops med brugerrepræsentanter. Her blev det beskrevet, at adgang via lifte opleves uværdigt for mennesker med handicap, og at en lift samtidig skaber en flaskehals. Under interviewene og rundturene refererede både arkitekterne, bygherren og driftslederen til, at de involverede brugere og brugerrepræsentanter i den indledende fase alle sammen tilkendegav, at de ikke ønskede at hænge til offentligt skue i en lift som "en sæk kartofler". Vinderholdet tog metaforen til sig og fokuserede på at understøtte ligeværdighed gennem én løsning, som skulle være for alle, og som alle havde lyst til at bruge. Denne specifikke fortolkning af ligeværdighed blev videreudviklet i den efterfølgende fase.

Figur 3
Svømmehallens store bassin

FOTO: LARS S. PEDERSEN, SBI

Fase 2: Ligeværdighed = flere løsninger

I modsætning til tolkningen af ligeværdighed i fase 1 som én løsning for alle, skete der en udvikling i fase 2, hvor ligeværdighed handlede om at skabe flere løsninger. For i dommerpanelets bedømmelse af konkurrencedeltagernes forslag blev det kommenteret i forbindelse med nedstigning til bassinerne, at en rampe er god for nogle brugere, men vil

optræde som en barriere for andre. Denne kommentar fik en afgørende betydning for vinderholdets arbejde i fase 2.

I konkurrenceforslaget var der ikke en trappe ned i det store bassin, og heller ikke i det lille. Og det kommer så med. For nogen er det faktisk meget nemmere lige at tage 5 skridt i stedet for at skulle gå i modstand i vand meget langt, hvis man f.eks. har gigt eller lignende. Så der begyndte vi ligesom at få fat i nogle af de løsninger og den der tankegang (Per Ravn, Cubo).

Den udvidede viden om og forståelse af brugernes behov og formåen skabte diskussion på vinderholdet om, hvad ligeværdighed faktisk betød. Arkitekterne blev derfor i fase 2 opmærksomme på, at det måske var nødvendigt at differentiere for at understøtte ligeværdighed. I forbindelse med hvert bassin betød det, at man i designet af det pågældende konkurrenceforslag supplerede rampen med en trappe. Ved tillige at betragte kanten som en ankomstvej tilbød man således forskellige ankomst- og nedstigningsmuligheder – flere valgmuligheder. Vinderholdet oplevede selv, at de lærte noget om at tilgodese de forskellige brugere i dette projekt.

... det der med at se, hvordan man gør tingene bedst for de forskellige brugere, det har jeg taget med mig i hvert fald fra det her, som er meget sådan en øjenåbner på det her projekt. (Andreas Lauesen, Force4).

Figur 4
Rampe og trappe ved nedstigning til bassin

FOTO: LARS S. PEDERSEN, SBI



Idet man blev opmærksom på forskellighederne inden for en handicap-gruppe, begyndte man hen ad vejen at italesætte og diskutere andre brugerbehov end kørestolsbrugerens samt de forskellige brugerbehovs betydning for det fysiske rum. Per Ravn fra Cubo oplevede faktisk, at de lige så stille fik adresseret tiltag, som rettede sig mod andre handicap-grupper end gruppen af kørestolsbrugere.

Jeg tror, det her projekt var grænseoverskridende på den måde, at det skabte en dybere forståelse for bredden. Altså vi fik den lige i hovedet. Og når man ser sådan én (person) kravle rundt oppe på en stige, ville man have forsvoret, at sådan én (person) kan aldrig komme derop (Per Ravn, Cubo).

Brugerforståelsen og måden at tænke på udviklede sig undervejs i projektet, også efter at man havde vundet. Arkitekterne udviklede sig ikke blot i mødet med Egmont Højskolen, men de bragte også temaer i spil over for bygherren, som de selv undervejs blev opmærksomme på i deres arbejde med konkurrencen om DH huset.

Kontraster snakkede vi meget om. Det var jo noget Per (Per Ravn) gik meget op i, det var det. Men det havde han jo også med fra Høje Tåstrup (DH huset), det der med at kunne finde rundt (Ole Lauth, Egmont Højskolen).

Opsummering af forløbet i konkurrencens fase 1 og 2

Det er interessant at konstatere, hvorledes der finder en udvikling sted i tolkningen af begrebet ligeværdighed. Særlig input fra bygherren og stedet skabte erkendelser undervejs i forløbet for vinderholdet, hvilket fik betydning for tænkningen. Ligeværdighed og flow var de to begreber, som tegnede vinderholdets tænkning. Det tyder på, at opmærksomheden på ligeværdighed faktisk opstod på baggrund af brugernes ønske om få skabt en værdig adgang til bassinerne, hvor de ikke blev udstillet og hængte som "en sæk kartofler" i en lift. Ud fra vinderholdets forståelse af ligeværdighed handlede det om at skabe et møde mellem brugerne og bygningen, som blev oplevet som værdigt for alle. I begyndelsen af konkurrencen var det vinderholdets forestilling, at dette udelukkende var muligt ved at udforme én løsning, som var for alle. Yderligere viden om brugernes forskellighed udfordrede denne forestilling. Man fik dermed en udvidet forståelse af, at ligeværdighed netop kunne handle om at tilbyde en palet af løsninger og dermed valgmuligheder. Fokus på flow havde Force4 med fra et tidligere projekt. Flow handlede om at understøtte kørestolens bevægelse og skabe god sammenhæng i måden, den enkelte bruger bevæger sig rundt i bygningen på, samt at skabe sammenhæng mellem den eksisterende og den nye bygning.

Analyse

I dette afsnit karakteriseres de forskellige input, der fik betydning for udviklingen af en forståelse af opgaven og en tænkning bag konkurrenceforslaget. I evalueringen kunne der konstateres forskellige former for viden, og begreberne "erfaring" og "øjenåbnere" introduceres og anvendes som analytisk distinktion.

Erfaring

De input, Force4 bød ind i projektet med i forhold til tænkningen, var et resultat af research og udarbejdelsen af et manifest med fokus på flow i forbindelse med tidligere ikke-realiserede projekter om handicapboliger for kørestolsbrugere. Der var tale om viden fra projekternes kontekst frembragt både i skitseringsfasen og på baggrund af research. Force4 var selv medskabere af den viden, de bød ind med. Denne viden kan karakteriseres som en form for erfaring fra tegnebordet. For der var ikke tale om en systematisk vidensopsamling på baggrund af eksempelvis en POE, i og med at projekterne ikke var realiserede.

Force4 gav hermed Cubo adgang til deres videnshusholdning, som dermed fungerede som afsæt for en fælles bestemmelse af hovedgrebene i konkurrenceprojektet. Som en form for halvfabrikata blev manifest og research om flow overført fra konteksten om handicapboligerne til konkurrencen om Vandhalla. Måske valgte man at fokusere på egen-produceret kontekstafhængig viden grundet tidsnød, eller også gav denne viden blot mere mening end konkurrenceprogrammets gennemgang af de syv handicapgrupper, netop fordi man selv havde været med til at frembringe den. Viden om flow havde antageligvis fungeret som en form for øjenåbner i forbindelse med udviklingen af fremtidens handicapboliger og var derfor efterfølgende blevet optaget i Force4's videnshusholdning. Man kunne ligeledes forestille sig, at vinderholdet i deres videre arbejde med andre projekter vil trække på viden fra Vandhalla, ligesom man i dette forløb trak på viden fra andre projekter. Erfaring har man med sig, men det betyder ikke, at der er lukket for optagelse af ny viden.

Øjenåbnere

Interaktion med bygherre og brugere bød på indtryk, som virkede inspirerende på vinderholdet og skabte et helt specielt engagement. Andreas Lauesen oplevede, hvilken forskel et ophold på højskolen havde gjort for en elev, hvilket ledte til en form for erkendelse af, at Egmont Højskolen med sin kompromisløshed var noget særligt. Konkurrencedeltagerne fik tillige et indblik i, hvorledes der på Egmont Højskolen i hverdagen blev skabt et unikt mulighedsrum for eleverne. Mødet med højskolen gav derfor stof til eftertanke og vakte nogle nye tanker omkring brugernes situation. Derfor fungerede disse oplevelser som øjenåbnere og bidrog med tankevækkende viden. På en måde gik det op for deltagerne, at de kunne bidrage aktivt til at understøtte denne hverdag i kraft af deres design af de fysiske rammer.

Beskrivelsen i konkurrenceprogrammets bilag af den uværdige situation med brug af lift og brugernes brug af metaforen "en sæk kartofler" fungerede ligeledes som øjenåbner, der fik afgørende betydning for vinderholdets tænkning. Når Kreiner fokuserer på metaforer i designprocessen, er det i forbindelse med arkitektens forslag og kommunikationen af det. Vandhalla-casen viste, at metaforer også kunne bevæge sig i en anden retning – fra brugerne og videre ind i designprocessen som en øjenåbner. Brugernes oplevelser af, at adgang med lift til et bassin skaber en uværdig situation, optrådte i metaforen "en sæk kartofler". Metaforen skabte et stærkt billede, hvor menneske og en sæk kartofler blev sammenlignet. Dermed blev det tydeligt, at hvis man valgte en lift, blev mennesket betragtet som en sæk kartofler. Når bilagsmaterialet udtrykte, at man helst vil undgå lift og forklarede hvorfor, udtryktes en holdning. Metaforen og den holdning, som den repræsenterede, blev en vigtig del af projektet og et eksempel på, hvordan holdning kunne gøre en forskel. For hvis ikke denne holdning havde været i spil, havde man måske ikke tænkt nærmere over problematikken og i stedet valgt en lift-løsning, som det er tilfældet i andre svømmehaller. Metaforen som et udtryk for brugernes oplevelse bidrog altså både til et fælles sprog og en fælles bevidsthed, som dannede afsæt for den arkitektoniske fortolkning. Viden om den uværdige situation fungerede som en øjenåbner for vinderholdet.

At en rampe også kunne fungere som en barriere for nogle mennesker blev ligeledes en øjenåbner for deltagerne. Ønsket var at tilbyde en god adgang til alle, men man havde faktisk gjort det modsatte i det første konkurrenceforslag grundet manglende viden og manglende bevidsthed om brugergruppens sammensætning. Dommerpanelets udsagn om brugernes mangfoldighed optrådte som tankevækkende viden i bedømmelsen af det første forslag. Det fik ikke blot vinderholdet til at revurdere ankomsten til hvert bassin, men fik dem også til at reflektere over den arkitektoniske betydning af begrebet ligeværdighed.

Når Kreiner taler om tankevækkende viden, kunne begrebet udvides til også at omfatte tankevækkende oplevelser, der fungerer som øjenåbnere. Disse oplevelser ville kunne karakteriseres som både kontekstafhængig og episodiske, da oplevelsen er knyttet til både en specifik situation og deltager, samtidig med at den opstår her og nu. Man kan tale om en særlig form for tankevækkende viden, der opstår i relation til formuleringen af et designproblem og besvarelsen af opgaven og programmets krav.

Sammenligning af erfaring og øjenåbner

Hvad adskiller erfaring og øjenåbnere fra hinanden? Og hvad har de til fælles? Tankevækkende viden eller tankevækkende oplevelser optræder som øjenåbnere, der resulterer i, at de involverede personer får øjnene op for en ny specifik tematik og oplever et erkendelsesøjeblik. Samme erkendelsesskabende effekt er ikke til stede aktivt i erfaringen. For hvor

der qua øjenåbnere inddrages helt nye perspektiver, er der snarere tale om genbrug af viden i forbindelse med erfaring. Dog kan erfaring basere sig på tidligere kontekstafhængige erkendelsesøjeblikke og blive overført eller i hvert fald bragt med videre til næste designopgave. På sigt vil et netværk af relationer blive dannet mellem de forskellige projekter. Dermed fungerer en øjenåbner som en forløber eller et forstadie til erfaring. I relation til en videnshusholdning kan øjenåbnere og erfaring optræde samtidig eller på forskellige tidspunkter i en designproces.

Med brug af Lawsons distinktion mellem episodisk og semantisk hukommelse kan både erfaring og øjenåbnere karakteriseres som viden, der relaterer sig til den episodiske og erfaringsmæssige hukommelse. I en eller anden grad har vinderholdet selv været involveret i at frembringe eller i hvert fald selv haft indflydelse på udvælgelsen og dermed konstruktionen af netop det specifikke udsnit af viden, der inspirerede, satte noget i gang og gav næring til arbejdet med konkurrenceforslaget. Derfor spillede både erfaring og øjenåbnere en vigtig rolle i konkurrencefaserne.

Konkurrenceprogrammets rolle

Erfaring og øjenåbnere kan bidrage til at forstå prioriteringer og i særdeleshed etableringen af brugerforståelsen undervejs i konkurrenceprojektet. For hvorfor fokuserede vinderholdet udelukkende på kørestolsbrugerne og de gangbesværede frem for alle de syv handicapgrupper, som konkurrenceprogrammet beskrev? Vinderholdets fravalg af øvrige handicapgrupper var ikke en bevidst prioritering. De oplevede, at valget nærmest opstod af sig selv grundet den mængde af viden – i form af erfaring – man havde om kørestolsbrugerne fra tidligere projekter om handicapboliger. Samtidig vurderede de, at det var denne gruppe, der var den største repræsentation af blandt eleverne. Denne snævre brugerforståelse blev ikke udfordret undervejs af hverken bygherre, dommerpanelet eller de tilknyttede rådgivere. Forståelsen blev derimod udfordret med tiden i kraft af input fra et andet projekt, DH huset – i kraft af øjenåbnere. Det var signifikant, at det ikke var konkurrenceprogrammets gennemgang af de syv handicapgrupper, som gav næring til vinderholdets brugerforståelse og udarbejdelse af konkurrenceforslag. I stedet var det erfaring og øjenåbnere, der fik afgørende betydning. Det er nok at tage munden lidt for fuld at karakterisere konkurrenceprogrammet som semantisk, men det var tydeligt, at det distancerede sig fra konkurrence-deltagerne frem for at invitere ind og skabe relationer til den viden, det var ønsket at få bragt i spil i konkurrenceforslagene. Det arrangerede besøg på Egmont Højskolen var det eneste tidspunkt i fase 1, hvor deltagerne mødte stedet og højskolen. I realiteten havde bygherren udelukkende én chance til at give deltagerne et indtryk af stedet – “et skud i bøssen”. Det var ikke til at vide på forhånd, hvad der helt specifikt ville inspirere vinderholdet. Bygherren har nok qua sin egen erfaring som forstander haft en fornemmelse af, at “en spasser”, hjemmelavet velfærdsteknologi i elevernes boliger eller et handicaptoilet på skibsværftet ville sætte

nogle tanker i gang hos konkurrencedeltagerne. Men det var på ingen måde muligt at planlægge eller forudse, at Andreas Lauesen fra Force4 ville møde en bruger fra et tidligere projekt i denne nye sammenhæng. Besøget kan betragtes som en platform for oplevelser af episodisk karakter. På daværende tidspunkt var det helt nyt, at der fandt en arkitektkonkurrence sted med et program, der sigtede mod at få skabt en bygning designet for alle. Man kunne forestille sig, at udbyderen af konkurrencen havde været opmærksom på, at det kunne kræve en ekstra indsats at få skabt en indlevelse og et engagement hos deltagerne. Tillige kan man undre sig over, at programmet har fokus på alle, når bygherren og skolen udelukkende selv fokuserer på to af de syv handicapgrupper.

Da konkurrencen blev udskrevet, var universelt design som begreb allerede lanceret i FN's Handicapkonvention. Antageligvis var begrebet ikke tilstrækkelig udbredt i den danske kontekst. Man kunne mene, at konkurrenceprogrammet burde have forklaret, at når der skal tænkes i at designe for alle, handler det netop ikke om at udfærdige én løsning, som er for alle. På den anden side, er det ikke tydeligt, hvor stor bevidstheden var herom i 2009 i det rådgivende firma, som udarbejdede konkurrenceprogrammet. Hvorledes mon tænkningen i vinderholdets projekt havde udviklet sig fra start, hvis konkurrenceprogrammet i udgangspunkt havde været universelt design frem for tilgængelighed for alle og de syv handicapgrupper som begrebssættende ramme? Og hvorledes mon resultatet var blevet, hvis konkurrenceprogrammet netop havde fokuseret på at understøtte episodisk viden gennem en "designerly" tilgang. Netop ved at målrette programmet til den måde, som arkitekter annammer en opgave på, kunne man forestille sig, at intentionen om ét design for alle langt nemmere ville gå hånd i hanke med den kreative designproces. I relation til at skabe en forståelse af brugerne, deres situation og behov, kunne man forestille sig, at konkurrencedeltagerne blev involveret på et meget tidligere tidspunkt. Allerede i forbindelse med udarbejdelsen af programmet tilsvarende metoden dialogorienteret registrering kunne brugerne sammen med arkitekten involveres i at afdække viden om sig selv i præ-designfasen (Grangaard, 2008). På den måde ville man på et tidligt tidspunkt kunne skabe anledninger for øjenåbnere i form af tankevækkende oplevelser og igangsætte en udvikling på et episodisk og erfaringsmæssigt plan hos deltagerne.

Opmærksomheden på episodisk viden kan være en måde at forklare, hvordan forskellige typer af viden kan få forskellig betydning for resultatet i form af både tænkning og brugerforståelse, men også det arkitektoniske resultat. Det var tydeligt i denne case, at episodisk viden i form af erfaring og øjenåbnere fungerede som drivere for arbejdet med en ligeværdig arkitektur og dermed også en vej til at løfte projektet op på et universelt design-niveau.

Konklusion

Artiklen viser, at i vinderholdets arbejde med konkurrenceforslaget om svømmehallen Vandhalla, er det faktorerne erfaring og øjenåbnere, der får betydning for tænkning om universelt design og dermed bygningens hovedgreb. Erfaring bringes med fra tidligere oplevelser og opgaver, mens øjenåbnere omhandler den refleksion og nye viden, der opstår her og nu. Erfaring og øjenåbnere optræder som drivere i designprocessen – de giver næring til arbejdet med konkurrenceforslaget.

Erfaring fra tidligere projekter om handicapboliger skabte et fokus på flow. Tankevækkende oplevelser ved et besøg på Egmont Højskolen skabte engagement, og vinderholdet fik øjnene op for det inkluderende menneskesyn og den kompromisløshed, der prægede stedet. Alligevel var brugeropfattelsen meget snæver og omfattede udelukkende kørestolsbrugere og gangbesværede personer til trods for konkurrenceprogrammets beskrivelse af syv brugergrupper. Øjenåbnere undervejs i konkurrencens faser bidrog til vinderholdets udvikling af en forståelse af ligeværdighed. Forståelsen af ligeværdighed gik fra at være én løsning rettet mod alle til at differentiere og tilbyde flere løsninger, som samlet set henvender sig til alle. På samme tid forandredes vinderholdets brugerforståelse til ikke længere kun at omfatte kørestolsbrugere, men til også at omfatte andre grupper af brugere, bl.a. pga. øjenåbnere fra konkurrencen om DH huset.

Erfaring kan beskrives som en form for genbrug af eksisterende viden, hvorimod en øjenåbner skaber erkendelse i kraft af tilførelsen af nye perspektiver her og nu og dermed ny viden. Erfaring og øjenåbnere optræder på forskellige tidspunkter i relation til en tegnestues videnshusholdning, netop fordi en øjenåbner kan være en forløber for erfaring. Vinderholdet var selv aktive i at deltage, men også i at udvælge og dermed konstruere den viden, der engagerede og inspirerede dem. De bragte selv viden ind i konkurrenceprojektet i form af erfaring og øjenåbnere. Erfaring og øjenåbnere har det tilfælles, at de kan karakteriseres som viden, der relaterer sig til den episodiske og erfaringsmæssige hukommelse.

Derimod kan konkurrenceprogrammets gennemgang af handicapgrupper karakteriseres som viden, der relaterer sig til semantisk hukommelse. Den fremstår som en teoretisk opstilling, der snarere distancerer sig fra konkurrencedeltagerne fremfor at kvalificere viden gennem at skabe indlevelse og engagement.

Det er ikke til at vide, hvordan det var gået, hvis konkurrenceprogrammet havde taget udgangspunkt i den "designerly" måde, som arkitekterne annammer en opgave på, og fokuseret på at understøtte episodisk viden. Artiklen peger derfor på et videnshul i forhold til måden, konkurrencer programmeres og gennemføres på, når det gælder universelt design.

Acknowledgements

Evalueringen af tilgængeligheden i Egmont Højskolens Vandhalla er finansieret af Realdania og udført på Statens Byggeforsknings institut, SBI, Aalborg Universitet. Tak til seniorforsker Inge Mette Kirkeby, SBI for kommentarer undervejs.

- Blyth, A. and Wortington, J., 2001. *Managing the brief for better design*. London; New York: Spon Press.
- Cuff, D., 1991. *Architecture: the story of practice*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Frandsen, A.K., Kirkeby, I.M., Ryhl, C. and Pedersen, L.S., 2012. *Bygningsreglementets tilgængelighedsbestemmelser set i forhold til byggeprocessen* (The accessibility requirements in the Danish building regulations and the building process; a mapping of compliance and barriers). SBI 2012:16. Hørsholm: Statens Byggeforskningsinstitut, Aalborg universitet.
- Grangaard, S., 2008. *Med mennesker i rammen: dialogorienteret registrering af rum og aktivitet i kontormiljøer* (With people in the frame – Dialogue-oriented mapping of space and activity in office space). København: Danish Centre for Design Research, Kunstakademiets Arkitektskole.
- Grangaard, S. and Pedersen, L.S., 2014. *Tilgængelighed i forbindelse med ombygning – et casestudie af Nordkraft* (Accessibility in renovation – a case study of Nordkraft). SBI 2014:16. København: Statens Byggeforskningsinstitut, Aalborg Universitet.
- Grangaard, S. and Ginnerup, S., 2014. *Modeller for dokumentation og kontrol af tilgængelighed* (Models for documentation and control of accessibility). SBI 2014:21. København: Statens Byggeforskningsinstitut, Aalborg Universitet.
- Horgen, T.H., 1999. *Excellence by design: transforming workplace and work practice*. New York: John Wiley.
- Kirkeby, I.M., 2015a. Accessible knowledge – Knowledge on accessibility. *Journal of Civil Engineering and Architecture*, 9, pp. 534–546.
- Kirkeby, I.M., 2015b. *Tilgængelig viden – viden om tilgængelighed* (Accessible knowledge – Knowledge on accessibility). SBI 2015:24. København: Statens Byggeforskningsinstitut, Aalborg Universitet.
- Kirkeby, I.M., 2012. Om at skabe arkitekturfaglig viden (About creating architectural knowledge). *Nordic Journal of Architectural Research*, 24(2), pp. 70–90.
- Kirkeby, I.M., 2010. Om at skabe tankevækkende viden-vidensformer mellem arkitekturens praksis og forskning (On creating thought-provoking knowledge – Knowledge forms between architectural practice and research). *Nordisk Arkitekturforskning*, 22(1/2), pp. 169–176.
- Kirkeby, I.M., 2009. Knowledge in the making. *Architectural Research Quarterly*, 13(3/4), pp. 307–313.
- Kreiner, K., 2009. Architectural competitions – Empirical observations and strategic implications for architectural firms. *Nordisk arkitekturforskning*, 21(2–3), pp. 37–51.
- Kreiner, K., 2007. Constructing the client in architectural competition. An ethnographical study of revealed strategies. *The 23rd EGOS colloquium 2007, Vienna*.
- Kreiner, K., 2006. *Architectural competitions – a case-study*. Working paper. Copenhagen: Center for Management Studies of the Building Process.
- Kreiner, K. and Holm Jacobsen, P., 2013. *Dialog og konkurrence: eksperimenter med nye arkitektkonkurrenceformer* (Dialogue and competition: experiments with new architectural competitions forms). Frederiksberg: Nyt fra Samfundsvidenskaberne.
- Konkurrenceprogrammet, 2009. *Bevæg Befri Beløn* Egmont Højskolen udarbejdet af Rambøll. (Competition programme. Move, Release, Reward)
- Lawson, B., 2004. *What designers know*. London: Routledge.
- Lawson, B., 1980. *How designers think. The design process demystified*. 4. ed. (2006 edn.). London: Architectural Press.
- Preiser, W.F.E., Rabinowitz, H.Z. and White, Edward T., 1988. *Post-occupancy evaluation*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Preiser, W.F., 2001. The evolution of post-occupancy evaluation: Toward building performance and universal design evaluation. In: *Learning from our buildings: A state-of-the-practice summary of post-occupancy evaluation*. Federal Facilities Council Technical Report No. 145. Washington, D.C.: National Academy Press. pp. 9–22.
- Ryhl, C., 2013. *Arkitekturen universelt utformet: en ny strategi* (The architecture universal designed – a new strategy). Bergen, Norway: Bergen School of Architecture.
- Ryhl, C., 2009. *Tilgængelighed – udfordringer, begreber og strategier* (Accessibility – challenges, concepts and strategies). SBI 2009:12. Hørsholm: Statens Byggeforskningsinstitut, Aalborg universitet.
- Schön, D.A., 1988. Designing: Rules, types and words. *Design Studies*, 9(3), pp. 181–190.
- Wagner, I., 2004. “Open planning”:

reflection on methods and innovative work practices in architecture. In: R.J. Roland Jr. and F. Collopy, eds. 2004. *Managing as designing*. Stanford, Calif.: Stanford Business Books. pp. 153–162.

Yaneva, A., 2005. Scaling up and down: Extraction trials in architectural design. *Social Studies of Science*, 35(6), pp. 867–894.



Biographical information

Sidse Grangaard
M.Arch MAA, PhD
Danish Building Research Institute
Aalborg University
Address: A.C. Meyers Vænge 15,
2450 København SV
Phone: +45 2360 5478
E-mail: sig@sbi.aau.dk

Sidse Grangaard (b. 1972) holds a PhD (2009) in Office Design and user involvement from The Royal Danish Academy of Fine Arts Schools of Architecture, Design and Conservation. She has practiced as space planner and has now a position of researcher at The Danish Research Institute (SBI), Aalborg University. Some of her interests are POE, health and wellness, architectural competitions, building legislation and user involvement.

